

**WIZBALL**

For many years, Wiz and his fantastic cat lived happily in brightly coloured Wizworld. All was not well however as a malevolent force had discovered this vista and intended to stamp out brilliance once and for all.

The evil Zark and his horrible sprites have moved in to eliminate the spectrum and render all landscapes drab and grey. So jump in your transporter and with the help of your faithful servant Catelite restore Wizworld to its former glory. Collect icons for special effects as you manoeuvre to shake off the alien forces. Stunning graphics create the mood for a thrilling and compulsive game with hordes of hidden features and extra controls.

**LOADING**

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

**DISK**

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "\*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

**CONTROLS**

Wizball is controlled by joystick with keyboard.

**JOYSTICK 1**  
(Port designated by pressing FIRE on Joystick)

Controls Wiz and Catelite on one player option and controls Wiz only on two, three and four player options.

**JOYSTICK 2**  
Controls Cat on two, three and four player options.

**JOYSTICK**  
Moving the joystick right puts right hand spin on Wizball. Moving the joystick left puts left hand spin on Wizball.

Pressing FIRE activates the weapons you are carrying. Press FIRE and moving the joystick controls Cat on one player option only.

On two, three and four player options Cat is controlled by a separate joystick.

Wiggling the joystick from left to right selects the feature represented on the glowing Icon at the top of the screen.

**KEYBOARD**

RUN/STOP — PAUSE  
↑ — Increase Firing Volume  
= — Decrease Firing Volume

Pressing Q while paused will quit the game.

**TITLE SCREEN OPTIONS**

ONE PLAYER — One Player controlling both Wizball and Catelite  
TWO PLAYER — One Player V another player, alternate lives.  
TWO PLAYER TEAM — Wiz and Cat with separate controls playing together.  
THREE PLAYER — One team V on player alternate lives.  
FOUR PLAYER — One team V another team alternate lives.

**GAME PLAY**

The landscapes in Wizworld are comprised of three colours each. Your objective is to restore these original colours by shooting the RED, GREEN and BLUE colour bubbles and then use Cat to collect the droplets of chemicals as they fall to the ground. Droplets collected will be stored in the cauldrons displayed at the bottom of the screen, until such time as you have enough of each colour to make the target colour displayed in the cauldron to the far right.

In the three levels which have aliens on; one has red, one has green and one has blue. It is therefore necessary to move between the three levels using the tunnels to collect all three colours. To complete a level you must colour in all three shades of grey, darkest first. After each type of colour is completed there is a bonus stage.

**ICONS**

When certain aliens are killed they will deposit a green pearl which will remain stationary on the screen. If Wizzball passes over this pearl and picks it up the first Icon on the top of the screen will glow, this indicates Wiz has the option to select a feature represented on the Icon. If you want to select another feature collect more pearls until the Icon you want is glowing.

**ICON 1**  
THRUST — Gives Wiz more control over the Wizball and allows him to move it left or right.

**ANTI GRAV** — Gives Wiz total control over the Wizball, stops perpetual bouncing.

**ICON 2**  
BEAM — Gives Wiz supa-beam weapon.

**DOUBLE** — Gives Wiz and Cat automatic two directional fire power.

**ICON 3**  
CATELITE — Gives Wiz a cat fresh from training college.

**ICON 4**  
BLAZERS — Gives Wiz and Cat super power blazers (use sparingly).

**ICON 5**  
WIZZ SPRAY — Gives Wiz mega spray protection.

**CAT SPRAY** — Does the same for our feline friend (Wiz and Cat cannot have a spray at same time).

**ICON 6**  
SMART BOMB — Kill every sprite in sight.

**ICON 7**  
SHIELDS — Gives Wiz and Cat shields for a limited period only.

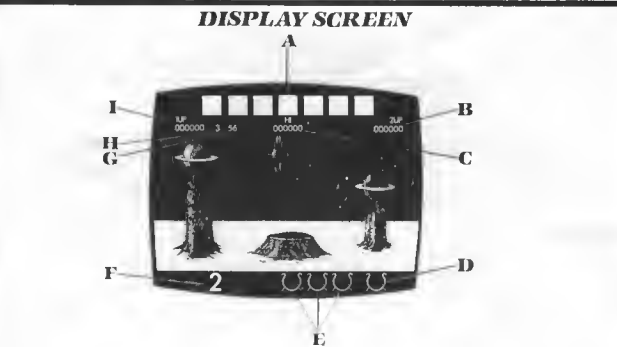
**WIZ-LAB**

After a bonus stage Wiz enters Wiz-Lab and is given Wiz-Perk by his guardian angel. You may select one weapon or control which will be magically endowed up on all subsequent Wizballs from birth or opt for the bonus of 1000 points x Wiz-Level number.

**STATUS and SCORING**

ALIENS	— 10-500 Points
COLLECTING PEARLS	— 100 Points
COLLECTING DROPLETS	— 150 Points
COMPLETING COLOUR	— 2000 Points
COMPLETING LEVEL	— 7500 Points
BONUS WAVE	— Extra Bonus Wave
ALIENS KILLED	— x 40 Points
WIZ POINTS IN HAND	— Level No. x 1000 Points

A Wizball is awarded every 100,000 points. Extra lives can also be gained on the bonus wave by shooting Wiz's lookalike (if the image makes a noise and extra life is awarded).



**KEY**

**A** — Icons  
**B** — Player two's score  
**C** — High score  
**D** — Cauldron showing target colour  
**E** — Cauldrons in which to collect colour  
**F** — Level  
**G** — Number of aliens remaining  
**H** — Number of Wizies remaining  
**I** — Player one's score

**HINTS and TIPS**

★ Level 4 cannot be entered until Level 1 is completed, likewise Level 5 cannot be entered until Level 2 is completed etc.

★ There can never be more than 3 landscapes occupied by aliens and when you complete a landscape all aliens disappear, that is except on Level 8.

★ Near to all the tubes there are arrows which indicate whether the tube will take you to a level below or a level above.

**WIZBALL**

It's programme code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. Wizball runs on the Commodore 64/128 micro computers.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

**MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.**

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

**CREDITS**

© 1987 Ocean Software Limited.  
Produced by D.C. Ward.  
Design by Sensible Software.  
Coding by Chris Yates.  
Graphics by John Hare.

**WIZBALL**

Per molti anni, Wiz ed il suo gatto fantastico hanno vissuto felicemente nel coloratissimo mondo Wizworld. Al crudele Zark non piacciono i colori ed egli ed i suoi terribili seguaci lo hanno fatto diventare grigio e triste. Il crudele Zark ed i suoi orribili seguaci hanno deciso di eliminare tutti i colori dello spettro e rendere la natura grigia e triste. Pertanto, salite nella vostra navicella spaziale e con l'aiuto del vostro fedele seguace Catelite riportate Wizworld al suo meraviglioso stato colorato. Raccogliete le icone per avere effetti speciali via via che lottate per vincere le forze del male. Vi sono effetti grafici splendidi che consentono di ottenere un gioco eccitante ed interessante con tantissime qualità nascoste e comandi extra.

**COME CARICARE**

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto ed accertarsi che il nastro sia all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano ben collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT e quello RUN/STOP. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo —

SCHIACCIARE IL TASTO PLAY DEL REGISTRATORE. Questo programma o adesso caricherà automaticamente. Per caricare il C128, scrivere GO 64(RETURN), poi seguire le istruzioni del C64.

**DISCO**

Scegliere modo 64. Accendere il disk drive, inserire il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Scrivere LOAD "\*",8,1(RETURN). Questo farà apparire il videata d'introduzione ed il programma verrà caricato automaticamente.

**COMANDI**

Wizball viene controllato tramite barra di comando o tastiera.

**BARRA DI COMANDO 1**  
(Per scegliere il Portello, premete FIRE sulla Barra de Comando, Comanda Wiz e Catelite quando si gioca con un solo giocatore e comanda Wiz soltanto quando giocano due, tre e quattro giocatori.

**BARRA DI COMANDO 2**  
Comanda Catelite quando giocano due, tre e quattro giocatori.

**BARRA DI COMANDO**

Spostando la barra di comando verso destra fa spostare Wizball verso destra. Spostando la barra di comando verso sinistra fa spostare Wizball verso sinistra. Schiacciando il tasto FIRE si aziona l'arma che portate. Schiacciando FIRE e spostando la barra di comando si controlla Catelite quando si gioca con un solo giocatore. Quando si gioca con due, tre o quattro giocatori Catelite viene controllato usando barre di comando separate. Spostando continuamente la barra di comando da destra a sinistra si sceglie quanto offerto dall'icona accesa che appare sullo schermo in alto.

**TASTIERA**

RUN/STOP — Pausa  
↑ — Aumentare il volume del fuoco  
= — Diminuire il volume del fuoco

Se si schiaccia Q mentre si è in pausa, si esce dalla partita.

**OPZIONI CHE APPAIONO SULLO SCHERMO**

ONE PLAYER — Un giocatore solo che controlla sia Wizball che Catelite.  
TWO PLAYER — Un giocatore contro un altro, con vite alternate.  
TWO PLAYER TEAM — Wiz e Catelite con controlli separati che giocano insieme.  
THREE PLAYER — Una squadra contro un giocatore, con vite alternate.  
FOUR PLAYER — Una squadra verso un'altra, con vite alternate.

**COME GIOCARE**

I paesaggi che compongono Wizworld hanno ciascuno tre colori. Voi dovete riportare questi colori originali sparando le capsule ROSSE, VERDI e BLU, e poi dovete usare Catelite per raccogliere le gocce di colore via via che cadono. Le gocce raccolte verranno tenute nel calderone che appare sullo schermo in basso, finchè ne avrete a sufficienza per raggiungere il numero delle gocce di colore che appare nel calderone sulla destra.

Dei tre livelli dove vi sono alieni, uno è rosso, uno è verde ed uno è blu. pertanto necessario spostarsi tra i diversi livelli usando i tunnels per raccogliere i diversi colori. Per completare un livello dovete colorare tutte le parti in grigio, cominciando dalle parti più scure. Dopo aver completato un colore si ottiene un "buono."

Nel livello "buono" sono presenti tre tipi diversi di alieno, ed ognuno ha un valore diverso. Questi vengono moltiplicati insieme, ed alla fine viene assegnato un punteggio "buono" enorme.

**ICONE**

Quando si uccidono certi alieni, questi depositano una perla verde che rimarrà ferma sullo schermo. Se Wizball ci passa sopra e la raccoglie, si accenderà la prima icona sullo schermo in alto. A questo punto Wiz può scegliere quello che rappresenta l'icona. Se invece ne volete scegliere un'altra, raccogliete altre perle finchè arrivate a far accendere l'icona che volete.

**ICONA 1**  
THRUST — Dà a Wiz più controllo sul Wizball e gli consente di muoversi verso destra e verso sinistra.

**ANTI GRAV** — Dà a Wiz il controllo completo del Wizball, fernandone così il suo saltare continuo.

**ICONA 2**  
BEAM — Dà a Wiz un'arma con raggio speciale

**DOUBLE** — Dà a Wiz ed a Cat la possibilità di sparare in due direzioni automaticamente

**ICONA 3**  
CATELITE — Dà un gatto nuovo a Wiz

**ICONA 4**  
BLAZERS — Dà a Wiz e a Cat delle giacchette super potenti (non esagerate nell'uso)

**ICONA 5**  
WIZZ SPRAY — Dà a Wiz una protezione spray.

**CAT SPRAY** — Dà a Cat una protezione spray (Cat e Wiz non possono essere protetti contemporaneamente)

**ICONA 6**  
SCUDI — Dà a Wiz e a Cat scudi per un periodo limitato

**ICONA 7**  
SMART BOMB — Uccide tutti i seguace cattivi che si vedono in giro

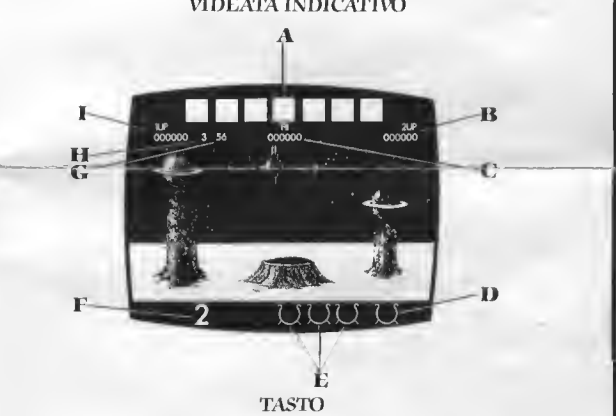
**WIZ-LAB**

Dopo un livello "buono," Wiz entra nel Wiz-Lab e gli vengono dati poteri magici dal suo angelo protettore. Potrete scegliere un'arma od un comando che verrà poi magicamente dato a tutti gli altri Wizballs dalla nascita, oppure potrete scegliere un punteggio "buono" di 1000 punti x Wiz-Level.

**POSIZIONE E PUNTEGGIO**

ALIENI	— 10-500 Punti
PERLE RACCOLTE	— 100 Punti
GOCCIE RACCOLTE	— 150 Punti
COLORE COMPLETATO	— 2000 Punti
LIVELLO COMPLETATO	— 7500 Punti
ONDA "BUONO"	— Un'onda "buono" extra
ALIENI UCCISI	— x 40 Punti
PUNTI WIZ	— Numero del Livello x 1000 Punti

Ogni 10.000 Punti viene assegnato un Wizball. Inoltre si possono ottenere delle vite extra uccidendo il sosia di Wiz (se l'immagine fa rumore viene assegnata una vita extra).



**VIDEATA INDICATIVO**

**TASTO**

**A** — Icone  
**B** — Punteggio del giocatore due  
**C** — Punteggio più alto  
**D** — Calderone con il colore da completare  
**E** — Calderoni dove si conservano i colori  
**F** — Livello  
**G** — Numero di alieni restanti  
**H** — Numero di Wiz restanti  
**I** — Punteggio del giocatore uno

**SUGGERIMENTI**

★ Non si può entrare nel Livello 4 finchè non si è completato il Livello 1, allo stesso modo non si potrà entrare nel Livello 5 finchè non si è completato il Livello 2, ecc.

★ Non ci possono essere più di 3 panorami occupati dagli alieni e quando completate un paesaggio tutti gli alieni scompaiono, a parte al Livello 8.

★ Vicino ai tubi vi sono delle frecce che indicano se il tubo vi porterà ad un livello superiore od inferiore.

★ Se compare un alieno che ha la forma di un cervello, e lo eliminate, passerete automaticamente nel modo "bomba intelligente."

**WIZBALL**

Il codice, la rappresentazione grafica e la parte artistica di questo programma sono il copyright di Ocean Software Limited e non potranno essere riprodotti, tenuti in memoria, dati in affitto o trasmessi in pubblico sotto qualsiasi forma senza il permesso scritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo. Wizball funziona con i microcomputers Commodore 64/128.

## WIZBALL

Pendant bien des années, Wiz et son chat fantastique coulerent des jours heureux dans l'univers coloré de WIZ. Le malfaisant Zark n'aima pas les couleurs, et lui et ses horribles lutins l'avaient laissé ternir et gris. Tout n'allait toutefois pas pour le mieux car une force maléfique avait découvert cet horizon et entendait se débarrasser une fois pour toute de l'éclat. Le malfaisant Zark et ses lutins s'étaient employés à éliminer le spectre des couleurs et à rendre tous les paysages gris et ternes. A vous de sauter dans votre transporteur et avec de votre fidèle serviteur Catelite de rendre l'univers de WIZ à sa gloire passée. Collectez les icônes pour obtenir des effets spéciaux alors que vous manœuvrez afin de semer les forces étrangères. Vous serez tenté par la graphique étonnante et ne pourrez résister à ce jeu passionnant qui comporte une multitude de caractéristiques cachées et de commandes supplémentaires.

## CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées sur l'écran. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera ensuite automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64. Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label tourné vers le haut, tapez load "",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera ensuite automatiquement.

## COMMANDES

Le jeu se joue avec levier et clavier.

### LEVIER 1

(On choisit le Port en appuyant sur FEU du levier)

Permet de contrôler Wiz et Catelite pour l'option un joueur et Wiz seulement pour les options deux, trois et quatre joueurs.

### LEVIER 2

Permet de contrôler Catelite pour les options deux, trois et quatre joueurs.

### LEVIER

En déplaçant le levier vers la droite, vous imprimez à la balle Wiz un mouvement

de rotation vers la droite. En déplaçant le levier vers la gauche, vous imprimez à la balle Wiz un mouvement de rotation vers la gauche. En appuyant sur FEU, vous activez les armes que vous transportez. En appuyant sur FEU et en déplaçant le levier, vous contrôlez Catelite pour l'option un joueur seulement. Pour les options deux, trois et quatre joueurs, le Chat est contrôlé par un levier séparé. En agitant le levier de la gauche vers la droite, vous pourrez choisir la caractéristique représentée par une icône lumineuse en haut de l'écran.

### CLAVIER

MARCHE/ARRET — PAUSE

↑ — Augmente le Volume du Tir

= — Diminue le Volume du Tir

Pour abandonner le jeu, appuyez sur Q pendant la pause.

### TITRES DES OPTIONS A L'ECRAN

ONE PLAYER (UN JOUEUR) — Un joueur contrôle à la fois la balle Wiz et Catelite

TWO PLAYER (DEUX JOUEURS) — Un joueur affronte un autre joueur, vies alternées.

TWO PLAYER TEAM (EQUIPE DE DEUX JOUEURS) — Wiz et le Chat jouent ensemble avec des commandes séparées.

THREE PLAYERS (TROIS JOUEURS) — Une équipe contre un joueur, vies alternées.

FOUR PLAYERS (QUATRE JOUEURS) — Une équipe contre une autre équipe, vies alternées.

## LE JEU

Les paysages de l'univers Wiz contiennent chacun trois couleurs. Votre objectif consiste à leur rendre leurs couleurs d'origine en tirant sur les bulles de couleur ROUGE, VERTE et BLEU, puis à recueillir en utilisant le Chat les gouttelettes de substance chimique à mesure qu'elles tombent sur le sol. Ces gouttelettes seront ensuite entreposées dans les chaudrons affichés au bas de l'écran et ce jusqu'à ce que vous en ayez assez de chaque couleur pour fabriquer la couleur affichée dans le chaudron tout à droite de l'écran. Des trois niveaux où se trouvent des formes de vies étrangères, l'un contient le rouge, l'autre le vert et le troisième le bleu. Afin de collecter ces trois couleurs, vous devez donc vous déplacer entre les trois niveaux en utilisant les tunnels. Un niveau sera terminé quand vous aurez entièrement coloré les trois nuances de gris, en commençant

par la plus sombre. Après que chaque couleur ait été terminée, il y a un stade de bonus. Il y a la trois types de créatures étrangères et chacune a un score différent. Ceux-ci se multiplient ensemble et à la fin du stade, un méga-bonus est accordé.

## ICONES

Quand certaines créatures étrangères sont tuées, elles déposent une perle verte qui restera immobile sur l'écran. Si la balle Wiz passe au-dessus de cette perle et la ramasse, la première icône située en haut de l'écran s'éclairera, cela indique que Wiz peut choisir de sélectionner une caractéristique représentée sur l'icône. Si vous souhaitez sélectionner une autre caractéristique, collectez d'autres perles jusqu'à ce que l'icône désirée s'allume.

### ICONE 1

THRUST — Donne à Wiz un meilleur contrôle de la balle et lui permet de la déplacer vers la gauche ou vers la droite. ANTI GRAV — Donne à Wiz un contrôle parfait de la balle, arrête son rebondissement perpétuel.

### ICONE 2

BEAM — Arme Wiz d'un super-faisceau

DOUBLE — Dote Wiz et le Chat d'une puissance de tir bi-directionnelle

### ICONE 3

CATELITE — Dote Wiz d'un chat sorti tout frais émoulu de l'université

BLAZERS — Dote Wiz et le Chat d'armes super puissantes (à utiliser avec modération)

### ICONE 5

WIZZ SPRAY — Dote Wiz d'un super vaporisateur de protection

CAT SPRAY — Dote notre ami le chat du même système (Wiz et le Chat ne peuvent posséder le vaporisateur au même moment)

### ICONE 6

SHIELDS — Dote temporairement Wiz et le Chat de boucliers.

### ICONE 7

SMART BOMB — Tue tous les lutins en vue.

## LAB — WIZ

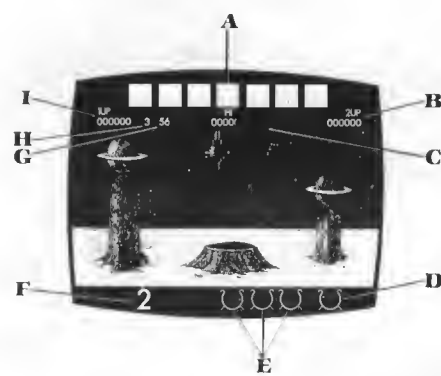
Après un stade de bonus, Wiz entre dans le laboratoire Wiz et son ange gardien lui fait un don. Vous pouvez sélectionner une arme ou un contrôle qui sera conférée magiquement à toutes les balles suivantes à la naissance ou bien choisir un bonus de 1000 points x par le numéro de niveau — Wiz.

## STATUT ET SCORE

CREATURES ETRANGERES	— 10-500 Points
RAMASSAGE DES PERLES	— 100 Points
RAMASSAGE DES GOUTTELETTES	— 150 Points
COULEUR TERMINEE	— 2000 Points
NIVEAU TERMINE	— 7500 Points
VAGUE DE BONUS	— vague de bonus supplém.
DESTRUCTION CREATURES ETRANG.	— x 40 Points
POINTS WIZ EN MAIN	— Num. de niveau x 1000 Points

Une balle Wiz est accordée tous les 100.000 points. Des vies supplémentaires peuvent également être obtenues durant la vague de bonus en tirant sur un sosie de Wiz (une vie supplémentaire est accordée si l'image produit un son).

### AFFICHAGE ECRAN



## LEGENDE

A — Icônes  
B — Score joueur 2  
C — Score élevé  
D — Chaudron affichant la couleur cible  
E — Chaudron où collecter la couleur  
F — niveau  
G — Nombre de créatures étrang. restantes  
H — Nombre de Wiz restants  
I — Score joueur 1

## CONSEILS UTILES

★ On ne peut entrer au niveau 4 avant d'avoir terminé le niveau 1, de même on ne peut entrer au niveau 5 avant d'avoir terminé le niveau 2 etc.  
★ Les créatures étrangères ne peuvent jamais occuper plus de trois niveaux et quand vous terminez un paysage, tous ces créatures disparaissent sauf au niveau 8.  
★ Près de tous les tubes vous verrez des flèches qui vous indiqueront si le tube vous amène à un niveau inférieur ou supérieur.  
★ Si une créature étrangère ressemblant à un cerveau apparaît et que vous l'éliminez, vous passerez automatiquement à la fonction "smart bomb."

## WIZBALL

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. La balle Wiz passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

## WIZBALL

Während vielen Jahren haben Wiz und seine phantastische Katze glücklich in der vielfarbigem Wizwelt gelebt. Der böse Zark jedoch mag Farbe nicht, und er und seine schrecklichen Kobolde machen alles farblos und grau. Das Schlimme ist nur, daß eine böswillige Macht diese Aussicht entdeckt und sich vorgenommen hat, den Glanz ein für allemal auszuschleichen. Der böse Zark und seine schrecklichen Kobolde sind nun erschienen, um die Farbenpracht zu zerstören und die ganze Landschaft grau und farblos zu machen. Also spring in Deinen Transporter und mach Dich auf, mit Hilfe Deines treuen Dieners Catelite die frühere Schönheit von Wizwelt wieder herzustellen. Während Du versuchst, die fremden Mächte loszuwerden, kannst Du Fähigkeits-Abbildungen für besondere Effekte sammeln. Tolle Graphiken machen Lust auf ein aufregendes und fesselndes Spiel mit jeder Menge versteckten Eigenheiten und zusätzlichen Steuerungen.

## LADEN

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen.

### DISKETTE

Wähle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD "",8,1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

## STEUERUNGEN

Wizball wird mit Joystick und Tastatur gesteuert.

### JOYSTICK 1

(Drücke FIRE am Joystick um Port auszuwählen)

Steuert Wiz und Catelite beim 1-Spieler Spiel, und nur Wiz beim 2-, 3- und 4-Spieler Spiel.

### JOYSTICK 2

Steuert Catelite beim 2-, 3- und 4-Spieler Spiel.

### JOYSTICK

Joystick nach rechts bewegen gibt dem Wizball einen Dreh nach rechts. Joystick nach links bewegen gibt dem Wizball einen Dreh nach links. FIRE drücken aktiviert die Waffen, die Du gerade trägst. FIRE drücken und den Joystick bewegen steuert Catelite beim 1-Spieler Spiel. Beim 2-, 3- und 4-Spieler Spiel wird Catelite mit einem separaten Joystick gesteuert. Durch Hin- und Herbewegen des Joysticks kann die Fähigkeit, die in der Abbildung oben im Bildschirm aufleuchtet, selektioniert werden.

### TASTATUR

RUN/STOP — PAUSE

↑ — Feuervolumen vergrößern

= — Feuervolumen verkleinern

Wenn Q während der Pause gedrückt wird, wird das Spiel abgebrochen.

## OPTIONEN IN DER TITELANZEIGE

EIN SPIELER — Ein Spieler steuert sowohl Wizball und Catelite

ZWEI SPIELER — Ein Spieler gegen einen andern, mit abwechselungsweisen Leben.

ZWEI SPIELER TEAM — Wiz und Cat werden zusammen, aber mit separater Steuerung gespielt.

DREI SPIELER — Ein Team gegen einen Spieler, mit abwechselungsweisen Leben.

VIER SPIELER — Ein Team gegen ein anderes, mit abwechselungsweisen Leben.

## DAS SPIEL

Die Landschaften in der Wizwelt haben je drei Farben. Du versuchst, diese zu restaurieren, indem Du die ROTEN, GRÜNEN und BLAUEN Farbblasen abschießt, und dann Catelite losschickst, um die auf den Boden gefallen Chemikaliennentropfen einzusammeln. Diese werden in den Kesseln unten im Bild gesammelt, bis Du von jeder Farbe genug hast, und die Zielfarbe zu machen, die im Kessel ganz rechts dargestellt ist.

Auf den drei Stufen mit den Außerirdischen hat die eine Rot, die andere Grün und die dritte Blau. Deshalb mußt Du die Tunnels zwischen allen drei benutzen, um alle drei Farben einsammeln zu können.

Um eine Spielstufe zu beenden, mußt Du alle drei Graustufen einfärben, die

dunkelste zuerst. Sobald ein Farbtyp beendet ist, gibt es eine Bonusszene. Es gibt drei Typen von Außerirdischen in der Bonusszene, und jeder hat eine andere Punktzahl. Diese werden zusammen multipliziert, und am Ende der Szene gibt es einen Mega-Bonus.

## ABBILDUNGEN

Bestimmte Außerirdische deponieren, wenn sie getötet werden, eine grüne Perle, die auf dem Bildschirm festbleibt. Wenn der Wizball darüber rollt und sie aufhebt, leuchtet die erste Abbildung oben im Bild auf. Wiz kann nun die abgebildete Fähigkeit selektionieren. Wenn Du lieber eine andere Fähigkeit möchtest, sammle weitere Perlen ein, bis die gewünschte Abbildung aufleuchtet.

### ABBILDUNG 1

SCHUB — Gibt Wiz mehr Kontrolle über den Wizball und erlaubt ihm, diesen nach rechts und links zu bewegen. ANTI GRAV — Gibt Wiz totale Kontrolle über den Wizball, stoppt das ewige Aufspringen.

### ABBILDUNG 2

STRAHL — Gibt Wiz die Supra-Strahl Waffe.

DOPPEL — Gibt Wiz und Catelite automatische Feuerkraft in zwei Richtungen.

### ABBILDUNG 3

CATELITE — Gibt Wiz eine neue Katze vom Trainingscollege.

### ABBILDUNG 4

FEUERWERFER — Gibt Wiz und Catelite superkräftige Feuerwerfer (sparsam benutzen).

### ABBILDUNG 5

WIZ SPRAY — Gibt Wiz Mega-Spray-Schutz.

CAT SPRAY — Dasselbe für Catelite (Wiz und die Katze können den Spray nicht gleichzeitig haben).

### ABBILDUNG 6

SCHILDER — Gibt Wiz und Catelite Schilder für eine begrenzte Zeit.

### ABBILDUNG 7

INTELLIGENZBOMBE — Tötet jeden Kobold in Sicht.

## WIZ-LAB

Nach einer Bonusszene betritt Wiz das Wiz-Lab und erhält von seinem Schutzengel Wiz-Schwung. Du kannst entweder eine Waffe oder Steuerung, die

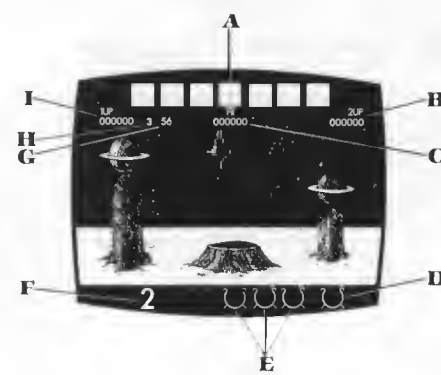
auf magische Weise auf alle Wizbälle von der Geburt weg übertragen wird auswählen, oder aber den 1000 Punkte Bonus mal die Wiz-Stufen Nummer.

## STATUS UND PUNKTEGEWINN

AUSSERJIRDISCHE	— 10 — 500 Punkte
PRELEN EINSAMMELN	— 100 Punkte
TROPFEN EINSAMMELN	— 150 Punkte
FARBE BEENDEN	— 2000 Punkte
STUFE BEENDEN	— 7500 Punkte
BONUS WELLE	— Extra Bonus Welle
GETÖTETE AUSSERJIRDISCHE	— x 40 Punkte
WIZ-PUNKTE IN DER HAND	— Stufen Nummer x 1000 Punkte

Pro 100.000 Punkte gibt es einen Wizball. Zusätzlich können während der Bonus Welle durch Abschießen von Wiz's Ebenbildern extra Leben gewonnen werden (wenn das Ebenbild ein Geräusch macht, gibt es ein zusätzliches Leben).

### ANZEIGETAFEL



## SCHLÜSSEL

A — Abbildungen  
B — Punktzahl für Spieler 2  
C — Höchstpunktzahl  
D — Kessel mit Zielfarbe  
E — Kessel zum Sammeln der Farbe  
F — Stufe  
G — Anzahl der verbleibenden Außerirdischen  
H — Anzahl der verbleibenden Wizes  
I — Punktzahl für Spieler 1

## SPIELTIPS

★ Stufe 4 kann erst nach Beendigung von Stufe 1 betreten werden, ebenso Stufe 5 erst nach Beendigung von Stufe 2 usw.  
★ Es sind nie mehr als 3 Landschaften von Außerirdischen besetzt. Sobald Du eine Landschaft beendet hast, verschwinden alle Außerirdischen, außer auf Stufe 8.  
★ In der Nähe von allen Tunnels sind Pfeile, die angeben, ob der Tunnel Dich nach oben oder nach unten bringt.  
★ Wenn ein Außerirdischer aussieht wie ein Gefühn, und Du ihn eliminiert, bist Du automatisch im Intelligenzbomben-Modus.

## WIZBALL

Programmeode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeteilt oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Wizball kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.